

ИГРЫ ДЛЯ МАЛЬЧИКОВ

БЕГ СОРОКОНОЖЕК

Это групповое соревнование. Играют 2 или 3 команды по 15 человек. Ведущий обвязывает каждую команду веревкой. По сигналу группы сороконожек начинают движение к финишу.

Выигрывает команда, не упавшая по пути и пришедшая первой.

БИНОМ

Играющим предлагается написать на листке два столбика, из четырех слов каждый. Можно написать названия любых предметов и явлений, имена людей и животных. Затем для каждой из четырех пар слов - по одному слову из каждого столбика - нужно придумать некоторые связывающие их ассоциации. Чем больше, тем лучше. Ассоциации должны быть неожиданными. Например, если придуманы слова «кошка» и «лампочка», то ассоциации могут быть такими:

- кошка греется под лампочкой;
- у кошки усы, как спираль у лампочки;
- кошка круглая и теплая, как лампочка;
- форма головы у кошки напоминает лампочку.

Дается пять минут на выполнение задания. Затем нужно просуммировать все ассоциации по каждой из четырех пар. Обсуждаются самые интересные ассоциации, выбирается самый выдающийся мастер ассоциации.

В АТАКУ!

Роли: ведущий, солдаты, командиры, знаменосцы.

Играющие делятся на две роты, во главе которых стоят знаменосец и командир. У каждой должен быть флажок своего цвета: красный, зеленый, синий. Ведущий намечает высоту для штурма. Задача: добежать до высоты, захватить ее и водрузить на ней свой флаг. По команде ведущего: «В атаку!» - обе роты бегут к намеченной цели. Неожиданно для участников ведущий дает команду: «Ложись!». Тот, кто не выполнил это приказ по счету раз, два, три, убит и выбывает из игры. В случае, если убит знаменосец, флажок подхватывает член команды. Победившей считается рота, первой захватившая высоту и водрузившая свой флаг. В спорных случаях учитывается количество выбывших убитых солдат.

КАПИТАНЫ

Роли: капитаны, адмирал, судьи.

Играющие разбиваются на две равные команды, два экипажа морских кораблей, скажем крейсер «Задира» и эсминец «Забияка». Ведущий (адмирал) выстраивает игроков в две шеренги друг против друга и говорит им примерно следующее: «Сейчас мы проведем маневры двух кораблей. С этой минуты всем вам присваиваются звания капитанов. Я - адмирал. Мои приказы и распоряжения выполнять безоговорочно, если только - я обращаюсь к вам по званию - капитаны: «Капитаны, сесть!», «Капитаны, встать!», «Капитаны, налево!» и т. д. Если же я подам команду без обращения, например: «Встать!», «Сесть!», вы ее выполнять не должны. Кто выполнит эту команду, выбывает из игры. Побеждает тот экипаж, в котором осталось больше капитанов. Итак, начинаем:

- Капитаны, руки на пояс!
- Капитаны, руки вниз!
- Руки вверх!

Данная игра требует наличия боковых судей, каждый из них следит за своим экипажем. Участники могут надеть бескозырки, воротнички разных цветов.

В финале адмирал выстраивает всех и объявляет благодарность экипажу-победителю.

КТО БЫСТРЕЕ

Ставятся два стула спинками друг к другу на расстоянии примерно 2-х метров. Под стульями протянута веревка, ее концы находятся между ступнями сидящих на стуле ребят. Посредине веревки привязан мешочек с орехами (конфетами, печеньем, семечками). По команде ведущего, сидящие на стуле должны вскочить, обежать кругом стульев, сесть на свой и, ухватившись за веревку, подтянуть к себе приз, который достается тому, кто первым сможет это сделать.

МИНЕРЫ

Роли: минеры, солдаты.

Игра проводится на площадке или в зале, обозначенном как минное поле. Участники ее делятся на две равные команды (отделения) и выстраиваются в затылок друг другу вне зоны минного поля, за линией, отмеченной линиями или флажками. Первый играющий в команде назначается минером. На площадке расставляются по пять (можно больше) мин в городки, кегли, другие предметы. Минеры запоминают расположение мин на поле, расстояния между ними. Им завязывают глаза платками. По команде ведущего: «Расчистить проход в минном поле!» - они идут на площадку и собирают мины, стараясь это сделать как можно быстрее. Тот, кто собрал их, снимает повязку, возвращается в расположение своего отделения и рапортует: «Товарищ командир, задание выполнено, мины обезврежены!».

Ведущий подает команду: «В атаку! Вперед!». Игроки бегут до финишной линии, которая находится за минным полем. Результат засчитывается по последнему участнику, прибежавшему к линии финиша. Побеждает та команда, которая выполняет оба задания в более короткий срок. Она проводится несколько раз, минеры меняются ролями с играющими.

ОХОТА НА ДИКОГО СЛОНА

Перед командами игроков на расстоянии 5 - 10 м стоят стулья. По сигналу руководителя первые скауты бегут к стульям и привязывают веревку заданным узлом, вторые участники привязывают к этой веревке новую и т. д. Побеждает та команда, которая быстрее свяжет канат и вытащит стул к себе.

ПАУК

На линии старта начертите два круга. Разделите ребят поровну на две группы, по 15 - 20 человек, и каждую группу поставьте в круг. Теперь обвяжите обе группы веревками, получилось два «паука». По команде «марш!» оба «паука» начинают наперегонки перебираться к финишу, где начерчены два других круга, в которые они должны встать. «Пауки» спотыкаются, не бегут, а еле ползут. Все играющие должны быть или в ботинках или босыми.

ПОБЕДИ ТРОИХ

Две одинаковые по размеру и толщине веревки по 2.5 - 3 метра связываются посредине так, чтобы получилось четыре одинаковых конца. Соревнуются четверо ребят, каждый берет свой конец веревки, натягивает его, получается «крест». Примерно в двух метрах от каждого игрока, на полу (на земле) кладется приз (игрушка, мешочек с орехами, конфеты и т. д.). По команде участники тянут свой конец веревки, пытаются первыми схватить приз.

РУКИ ВВЕРХ!

В игре принимают участие 3 и более человек. Необходимо иметь 1 монету. Все делятся на 2 команды и садятся напротив друг друга за стол. Одна команда получает монету, и участники передают ее друг другу под столом. Командир противоположной команды медленно (можно про себя) считает до десяти, а затем говорит: «Руки вверх!» игроки команды, передававшей монету, тут же должны поднять руки вверх, причем руки сжаты в кулаки. Затем командир говорит: «Руки вниз!», и игроки должны положить руки на стол ладонями вниз. Тот, у кого монета, старается прикрыть ее ладонью. Теперь игроки противоположной команды совещаются, решают, у кого монета. Если они отгадали правильно, монета переходит к ним, если нет, остается у той же самой команды.

СЛОВЕСНЫЙ ВОЛЕЙБОЛ

Мяч кидается через центр круга. При этом игрок называет слово, существительное. Тот, кто ловит мяч, одновременно добавляет подходящий по смыслу глагол. Например: «Птица» - летит. Кто говорит бессмыслицу, тот выходит из игры. Игру можно проводить на иностранном языке.

СТАИ РЫБОК

Игроки делятся на 2 - 3 равных команды, и каждый игрок получает бумажную рыбку (длина 22 - 25 сантиметров, ширина 6 - 7 сантиметров), привязанную на нитке хвостом вниз (длина нитки 1 - 1,2 метра). Ребята закрепляют конец нитки сзади на поясе так, чтобы хвост рыбки свободно касался пола. У каждой команды рыбки из разного цвета. По сигналу ведущего игроки, бегая друг за другом, стараются наступить на хвост рыбки «противника». Касаться рыбок и ниток руками не разрешается. Игрок, чью рыбку сорвали, выходит из игры. Побеждает та команда, у которой останется больше рыбок.

СШИБАЛОЧКИ

На земле укрепляют доску длиной 3 - 4 метра и шириной 4 - 5 сантиметров, поставленную на ребро. Двое играющих сходятся на доске и ударами ладоней стараются сбить друг друга на землю.

ЭСТАФЕТЫ

1. Бег на четвереньках.
2. Бег с кочаном капусты на голове.
3. Бег «задом наперед».
4. Бег прыжками на одной ноге.
5. Бег прыжками боком.
6. Бег по-лягушачьи (руки вперед и на землю, прыжок ногами из положения на корточках).
7. Передвижение «тачкой»: один участник держит другого за ноги, а тот идет на руках, как тачка.
8. Бег с двумя стаканами: один с водой, другой пустой. Бегун на ходу переливает воду, стараясь не разлить хотя бы половину стакана.
9. Бег с карточкой, на которой пример с арифметическим действием. Решить его надо на отрезке своей дистанции.
10. Бег вдвоем, обнявшись.

ДРУГ МОЙ, РЮКЗАК

Команда строится в колонну по одному за лицевой линией волейбольной площадки. У направляющего за спиной туристский рюкзак, наполненный необходимыми в походе вещами: одеяло, ракетка для бадминтона, спальный мешок, сдутый футбольный мяч и пр. По сигналу участник с рюкзаком за спиной бежит по дистанции, пробегает по

гимнастической скамейке, проползает под натянутыми над землей тремя - четырьмя веревками, встает и бежит до противоположной лицевой линии, обегает ограничительную стойку, возвращается назад, преодолев оба препятствия, на линии старта передает рюкзак очередному, а сам уходит в конец своей команды. Эстафета заканчивается, когда все участники пробегут свои этапы. Победителем становится команда, показавшая лучшее время.

ЛОВКИЙ ХОККЕИСТ

Участники строятся в колонну по одному за лицевой линией площадки. В 3-х м от нее на земле устанавливается первая вертикальная стойка (набивной мяч, кирпич, ведро с песком, толстые деревянные чурки), затем на таком же расстоянии на одной линии устанавливается еще пять стоек, последняя из них находится на противоположной лицевой линии.

Направляющий, удерживая хоккейную клюшку, ведет волейбольный мяч (можно теннисный, футбольный и т. д.) и встречающиеся на пути препятствия (стойки) туда и обратно обводит змейкой. Поравнявшись с командой, останавливает мяч и передает клюшку очередному играющему, а сам уходит в конец команды. Эстафета заканчивается, когда все участники проведут мяч и клюшку и передадут капитану. Победителем выходит команда, сумевшая быстрее всех это сделать.

ЭСТАФЕТА С ПРЕОДОЛЕНИЕМ ПРЕПЯТСТВИЙ

Каждая команда делится на две равные подгруппы. Игроки всех подгрупп строятся в колонны по одному, одна против другой на расстоянии 15 м. Между ними посередине площадки устанавливаются препятствия: веревочка, натянутая поперек площадки на высоте 40 - 50 см, ров шириной 1,5 м, обозначают двумя линиями (расстояние между препятствиями 5 м). По сигналу руководителя, первые игроки подгрупп, стоящих по одну сторону площадки, с флажком в руках бегут вперед по направлению к вторым подгруппам своих команд, по пути преодолевают одно за другим оба препятствия, после чего передают флажок игрокам, стоящим первыми в противоположных подгруппах. Эти игроки бегут в противоположном направлении, преодолевая препятствия в обратном порядке. Выигрывает команда, первой закончившая передачу флажка. Количество препятствий и их характер можно варьировать.